

Scénario Fleet Commander – Les Infiltrés

(V1.0 – proposé par Ainock)

Nécessite Genesis

Une petite flotte tente de passer « incognito » à travers une nasse de vaisseaux ennemis.

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux, uniquement de classe 3 (maximum 2), 2 et 1. Le joueur utilise des pions signaux dont 2 leurres.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux dont au moins 8 classes de vaisseau de classe 1 ou 2, le reste au choix (1 seul Cuirassé autorisé).

ZONE DE COMBAT : 5x5.

SECTEURS SPECIAUX

Le joueur jaune est le premier joueur. Chaque joueur, en commençant par le jaune, peut placer à tour de rôle **2** secteurs spéciaux sur les cases blanches.

DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu déploie 4 classes sur la ligne médiane du plateau (classe 1 et 2). Le reste de sa flotte se déploie sur un bord du plateau (voir schéma). Le joueur jaune déploie ensuite ses pions signaux dont les 2 leurres à l'extrémité opposée.

		Pions signaux		
		Patrouille		
		Reste de la flotte		

RÈGLES SPÉCIALES

Jouez avec les règles des pions signaux.

Détection : Tant qu'au moins un vaisseau adverse n'est pas détecté le joueur bleu ne peut bouger que sa patrouille sur la ligne médiane et tenter de détecter des signaux **adjacents** aux vaisseaux de sa patrouille. Il ne peut pas charger ses bouclier. Une fois un vaisseau adverse détecté, il peut jouer normalement.

Fuir : Pour fuir, l'attaquant doit utiliser un dé de mouvement directionnel en étant dans la zone de déploiement adverse (« Reste de la flotte »).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Si l'attaquant à réussi à faire sortir au moins 6 classes de vaisseau, il gagne la partie.

